Dokładny opis zasad

Zawartość pudełka



4 arkusze bohaterów (Na każdym arkuszu z jednej strony widnieje rysunek bohatera, z drugiej – bohaterki)

1 dwustronna plansza
41 plastikowych podstawek na pionki postaci
(26 czerwone, 4 czarne, 3 szare, 2 niebieskie, 2 żółte, 2 zielone, 2 fioletowe)
1 arkusz wyposażenia *(z drugiej strony arkusz walki)*
71 dużych kart legend *(z czego 9 pustych)*
1 duża karta „Przygotowanie"
20 kości
(5 niebieskich, 4 zielone, 3 żółte, 1 fioletowa, 3 czerwone, 4 duże czarne)
9 drewnianych krążków *(2 niebieskie, 2 zielone, 2 żółte, 2 fioletowe, 1 czerwony)*
5 drewnianych sześcianów
(1 niebieski, 1 zielony, 1 żółty, 1 fioletowy, 1 czerwony)
15 woreczków na elementy
1 instrukcja

8 bohaterów:



Wojownik, Wojowniczka, Łucznik, Łuczniczka, Czarodziej, Czarodziejka, Krasnolud, Krasnoludzica

66 małych kart:



1 srebrna startowa karta wydarzenia · *11 srebrnych kart wydarzeń* · *34 złote karty wydarzeń* · *10 kart wydarzeń „Tajemnicze Jezioro"* · *10 kart przeznaczenia*

28 potworów:



16 Gorów · *5 Skrali* · *5 Trolli* · *2 Wardraki*

7 pozostałych pionków:



Mroczny Czarodziej · *Książę Thorald* · *Smok*



Tarczowe Krasnoludy · *Czarownica* · *Narrator* · *Wieża*

26 żetonów złota



12x · *10x* · *4x*

trucizna



1x

3 lecznicze zioła



gwiazdka



8x

4 żetony wieśniaków



2x · *2x*

6 pergaminów



wartości 7, 8, 10, 11, 14, 17

6 kamieni runicznych



2x · *2x* · *2x*

żetony studni



4x

8 żetonów gruzu



11 kamieni szlachetnych



5x · *5x* · *1x*

czerwony X



3x

24 elementy wyposażenia:

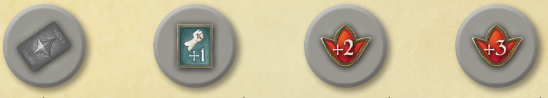


4 tarcze · *3 łuki* · *2 sokoły*

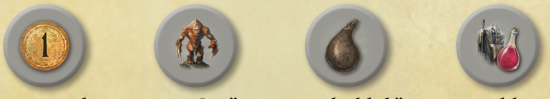


5 bukłaków · *2 lunety* · *5 eliksirów Czarownicy* · *3 hełmy*

15 żetonów mgły:



5x „karta wydarzenia" · *1x „+1 punkt Siły"* · *1x „+2 punkty Woli"* · *1x „+3 punkty Woli"*



3x „1 sztuka złota" · *2x „Gor"* · *1x „bukłak"* · *1x „eliksir Czarownicy"*

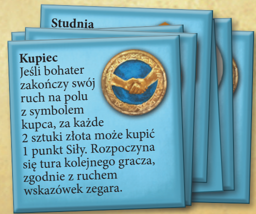
15 żetonów potworów



1 żeton „N"



7 dużych żetonów



Wprowadzenie

Opis gry

Bohaterowie usiłują obronić krainę przed potworami, przy okazji wykonując dodatkowe zadania. Gra składa się pięciu legend. Na każdą z nich przypada stos dużych kart legend.

Jeżeli gracie po raz pierwszy, zacznijcie od **instrukcji „Szybki start"** dla **Legendy 1**. Dzięki niej łatwo i szybko rozpoczniecie swoją pierwszą rozgrywkę. Dalsze zasady poznacie podczas kolejnych przygód.

Do rozegrania Legendy 1 nie potrzebujcie żadnych dodatkowych informacji. Schowajcie tę broszurę do pudełka i rozpocznijcie grę z instrukcją „Szybki start".

Czekają na was niezapomniane przygody!

Co dalej po pierwszej Legendzie?

Jeśli udało wam się z powodzeniem przejść pierwszą Legendę i chcecie przejść do drugiego scenariusza (lub później do kolejnych), potrzebne wam będą odpowiednie karty legend.

Ponadto należy przygotować także dużą kartę **„Przygotowanie"**.



Karta „Przygotowanie" zawiera listę czynności, które należy wykonać przed każdą grą.

W celu rozpoczęcia nowej legendy odczytajcie kartę legendy A1.

Jeśli do jej rozegrania potrzeba dodatkowych materiałów, informacja ta zostanie uwzględniona na właściwej karcie legendy. W przypadku wprowadzenia nowych zasad, również zostaną opisane one na kartach legend. Jeśli w trakcie gry pojawią się jakiekolwiek wątpliwości lub pytania, odpowiedzi można znaleźć w tej broszurze, szukając pod właściwymi hasłami.

Wszystkie potrzebne informacje i zasady opisane są w tej broszurze i na właściwych kartach legend, dlatego instrukcja „Szybki start" ani wcześniejsze karty legend nie będą już potrzebne. Także wtedy, gdy powrócicie do gry po długiej przerwie, znajdziecie na nich wszystkie niezbędne informacje.

Ta broszura **nie jest potrzebna** do rozegrania Legendy 1.

Streszczenie

(Niepotrzebne do rozegrania Legendy 1!)

- Rozgrywka podzielona jest na dni. Każdy dzień trwa 7 godzin, gracze mogą także wykorzystać maksymalnie 3 nadgodziny.
- Gracz, który właśnie rozgrywa turę, wybiera akcję „ruch" lub „walka". Walka kosztuje 1 godzinę za każdą rundę; ruch kosztuje 1 godzinę na każde pole planszy. Zużyte godziny zaznacza się przy pomocy Dysku czasu na Torze dnia. Bohater podczas swojej tury może wykorzystać dowolną liczbę godzin. Jeżeli np. poruszy się o 4 pola, przesuwa swój Dysk czasu o 4 godziny. Jeżeli na walkę z potworem przeznaczy 3 rundy, przesuwa swój Dysk czasu o 3 godziny.
- Po wykorzystaniu akcji, zgodnie z ruchem wskazówek zegara następuje tura kolejnego gracza, który także wybiera jedną z dwóch dostępnych akcji i zużywa dowolną liczbę godzin.
- Gdy wszyscy gracze po kolei zakończą swoje tury i ponownie nastąpi kolej pierwszego gracza, może znów wybrać pomiędzy dwiema dostępnymi akcjami i wykorzystać dowolną liczbę godzin. Gracze kontynuują po kolei swoje tury, dopóki nie wykorzystają 7 godzin (ewentualnie dodatkowych nadgodzin), lub zdecydują się wcześniej zakończyć swój dzień.
- Bohater może wykorzystać maksymalnie 3 „nadgodziny". Każda nadgodzina kosztuje go 2 punkty Woli.
- Gdy bohater zakończy swój dzień, swoje tury rozgrywają już tylko pozostali gracze, którzy nie wykorzystali jeszcze swoich godzin. Jeżeli gracz, który rozpoczyna turę, chce zakończyć swój dzień, kładzie Dysk czasu na polu wschodu słońca. Jeżeli znalazł się tam jako pierwszy, kładzie go na polu z kogutem, aby zaznaczyć, że będzie jako pierwszy zaczynać nowy dzień.
- Gdy wszyscy gracze zakończą już dzień, należy rozpatrzyć po kolei symbole przedstawione na polu wschodu słońca (patrz strona 5 „Pole wschodu słońca"). Ósmy w kolejności symbol przedstawia pionek narratora. Należy przesunąć go wtedy o 1 pole na Torze legendy.
- Gracze muszą zwracać uwagę, czy po przesunięciu narrator nie wskazuje na kartę legendy, którą należy odczytać i rozpatrzyć.
- Po rozpoczęciu nowego dnia wszyscy bohaterowie znowu mają do dyspozycji 7 godzin plus maksymalnie 3 nadgodziny.
- **Ważne:** Narrator porusza się nie tylko podczas wschodu słońca, lecz także wtedy, gdy pokonany zostanie potwór.
- Gdy do Zamku wtargnie potwór, kładzie się go na jednej ze złotych tarcz przedstawionych na planszy. Gracze przegrywają Legendę, gdy zabraknie wolnej złotej tarczy dla potwora, który właśnie wtargnął na Zamek. Liczba złotych tarcz zależy od liczby graczy. ***Przykład:*** *W przypadku 4 graczy do Zamku może wtargnąć tylko 1 potwór (patrz ilustracja obok Zamku).*
- Gracze muszą osiągnąć cel danej Legendy, zanim narrator dotrze na pole „N" Toru legendy. W przeciwnym wypadku przegrywają.

Arkusze bohaterów

Każdy gracz na początku gry wybiera bohatera i otrzymuje elementy w jednym kolorze (kości, drewniane krążki, drewniany sześcian). Liczba kości różni się w przypadku poszczególnych bohaterów. Arkusz bohatera przedstawia jego **specjalną umiejętność** oraz wskaźniki i pola ekwipunku. Na każdym polu ekwipunku można położyć tylko 1 żeton, wyjątek stanowi sakiewka na złoto i kamienie szlachetne.
Przy pomocy drewnianego sześcianu gracze zaznaczają, ile punktów mogą dodać sobie podczas walki. Każdy bohater zaczyna z **1 punktem Siły**. Przy pomocy drewnianego krążka gracze zaznaczają, ile kości aktualnie przysługuje im podczas walki (liczba kości widnieje na lewo od **punktów Woli**). Każdy bohater **zawsze** zaczyna z 7 punktami Woli. *Przykład: Wojownik z 7 punktami Woli ma do dyspozycji 3 kości podczas walki. Gdy straci 1 punkt Woli, musi przesunąć swój krążek do pierwszego rzędu i przysługują mu już wtedy tylko 2 kości.*
U góry po prawej stronie widnieje **ranga** bohatera. Najwyższą rangę posiada Czarodziej (34), a najniższą Krasnolud (7).

Akcje bohaterów

W swojej turze bohater może wybrać pomiędzy 2 akcjami:

ruch albo walka

Na każdą akcję gracze zużywają czas oznaczony na Torze dnia. Walka kosztuje 1 godzinę za każdą rundę; ruch kosztuje 1 godzinę na każde pole planszy.

Uwaga: *Oprócz tych akcji gracz może wykonać także inne darmowe czynności, które nie zużywają czasu na Torze dnia i które można wykonać także poza swoją turą (patrz strona 4).*

Akcja „ruch”

Bohater może poruszyć się o dowolną liczbę pól, o ile posiada wystarczającą ilość czasu na Torze dnia. **Każde pole**, na które przechodzi, kosztuje go **1 godzinę na Torze dnia**. Za każdą zużytą godzinę należy przesunąć Dysk czasu bohatera o 1 pole na Torze dnia. Strzałki pomiędzy polami nie mają znaczenia podczas ruchu bohaterów.
Jeśli bohater zakończy ruch na polu, na którym znajduje się **żeton mgły** zostaje on aktywowany i od razu rozpatrzony.

Przykładowy „ruch”: *Czarodziej porusza się z pola 9 na pole 11, na którym znajduje się żeton mgły. Gracz przemieścił się o 2 pola, więc jego Dysk czasu zostaje przesunięty o 2 godziny na Torze dnia. Musi natychmiast odkryć żeton mgły i rozpatrzyć go. Następnie rozpoczyna się tura kolejnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.*

Uwaga: *Zamek (pole 0) należy traktować jak zwyczajne pole, na które można wchodzić z sąsiedniego pola i przez które można przechodzić. Nie można przechodzić przez rzekę inaczej, niż korzystając z mostu. Mosty nie stanowią osobnych pól i nie wliczają się do ruchu.*

Na jednym polu może przebywać dowolna liczba bohaterów.

Akcja „walka”

Przebieg walki
Bohater, który znajduje się na polu z potworem, może go zaatakować. Łucznik oraz bohater wyposażony w łuk może atakować także potwora znajdującego się na sąsiednim polu. Jeśli bohater wszedł na dane pole w tej turze, musi poczekać z rozpoczęciem walki na swoją następną turę. Zanim to nastąpi, pozostali gracze rozgrywają swoje tury, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Atak bohatera:
1. W każdej rundzie walki Dysk czasu bohatera przesuwa się na Torze dnia o 1 pole.
2. Bohater zawsze jako pierwszy rzuca wszystkimi kośćmi, które ma do dyspozycji (liczba kości zaznaczona jest na arkuszu bohatera obok aktualnych punktów Woli).
3. Następnie dodaje do najwyższego wyniku (z jednej kości) swoje aktualne punkty Siły. Wynik stanowi Siłę Bojową bohatera podczas walki.
4. Jeśli gracz chce użyć „eliksiru Czarownicy” w celu podwojenia liczby oczek wyrzuconych na jednej kości, musi się na to zdecydować zaraz po rzucie – nie może poczekać na kontratak potwora.

Przykład wyliczania Siły Bojowej: *Wojownik ma 9 punktów Woli, dlatego rzuca 3 kośćmi: wyrzucił 4, 3, 3. Do najwyższego wyniku dodaje swoją aktualną wartość punktów Siły (5). Tym samym jego Siła Bojowa wynosić będzie 9. Gdyby bohater posiadał hełm, dodałby do siebie obie 3-ki i jego Siła Bojowa wynosiłaby 11.*

Kontratak potwora:
1. Przed walką zaznacza się punkty Siły i punkty Woli danego potwora na Wskaźniku potworów, znajdującym się na planszy. Następnie gracz siedzący po lewej stronie walczącego, rzuca wszystkimi kośćmi, które przysługują potworowi (oznaczono je na lewo od aktualnych punktów Woli na Wskaźniku potworów). Za Gory, Skrale i Trolle rzuca się czerwonymi, za Wardraki czarnymi kośćmi.
2. Także w przypadku potworów pod uwagę bierze się tę kość, na której wypadł najwyższy wynik. Tylko w przypadku potworów takie same wartości na dwóch kościach zawsze są dodawane, pod warunkiem, że w ten sposób otrzymuje się wyższą liczbę.
3. Następnie do najwyższego wyniku rzutu dodaje się punkty Siły potwora. Wynik stanowi Siłę Bojową potwora.

Następnie strona, która uzyskała niższy wynik **traci tyle punktów Woli**, ile wynosi **różnica** między obiema Siłami Bojowymi. Traci je nawet łucznik, atakujący z sąsiedniego pola.

Jeśli wartość Siły Bojowej bohatera i potwora jest identyczna, nic się nie dzieje.

Jeżeli potwór i bohater nadal będą mieć punkty Woli, rozgrywa się natychmiast kolejną rundę walki - chyba że bohater nie ma już godzin na Torze dnia albo sam zdecyduje się ją przerwać.

Koniec walki
Jeśli potwór nie ma już punktów Woli, bohater wygrywa walkę. Natychmiast otrzymuje nagrodę: może wybrać złoto albo punkty Woli. Wysokość nagrody zaznaczona jest na Wskaźniku potworów pod punktami Siły. **Pokonanego potwora kładzie się na polu 80, przez co narrator automatycznie rusza się o 1 pole!** Jeśli bohater nie ma już punktów Woli, przegrywa walkę. Jeżeli ma więcej niż 1 punkt Siły, traci 1 punkt Siły. Ponadto otrzymuje natychmiast 3 punkty Woli. Następnie rozpoczyna się tura kolejnego gracza.
Gdy walka zakończy się bez wyłonienia zwycięzcy, potwór regeneruje się. Podczas następnego ataku będzie dysponował swoją zwyczajną siłą (patrz Wskaźnik potworów).

Wspólna walka
- Jeżeli kilku bohaterów stoi na tym samym polu co potwór (w wypadku Łuczników i postaci atakujących za pomocą łuków – również na polu sąsiednim), mogą walczyć wspólnie.
- Bohater, który właśnie rozgrywa turę, prowadzi pozostałych do walki. Dyski czasu wszystkich bohaterów, biorących udział w walce, zostają przesunięte o 1 godzinę.
- Wspólną Siłę Bojową ustala się najpierw sumując punkty Siły wszystkich walczących bohaterów, a później dodając najwyższe wyniki na kościach, którymi rzucają kolejno po sobie (rozpoczyna bohater rozgrywający obecnie swoją turę).

- Jeśli **wspólna Siła Bojowa bohaterów** jest niższa niż Siła Bojowa potwora, **każdy** z walczących bohaterów traci tyle punktów Woli, ile wynosi różnica. Jeśli bohaterowie wygrają walkę, dzielą między siebie nagrodę.
- Po zakończeniu walki następuje tura kolejnego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, siedzącego na lewo od bohatera, który prowadził pozostałych do ataku.
- **Ważne:** Jeżeli Czarodziej chce skorzystać ze swojej specjalnej umiejętności i odwrócić na przeciwną stronę kość innego bohatera zamiast swojej, musi zdecydować o tym od razu po rzucie. Nie może czekać, aż wszyscy bohaterowie wykonają rzuty kośćmi.
- **Ważne:** Podczas rundy wspólnej walki nie można wymieniać się takimi przedmiotami jak kamienie runiczne lub eliksir Czarownicy. ***Przykład:*** *Bohater wypija połowę eliksiru. Nie może przekazać reszty innemu walczącemu bohaterowi.* Współwalczący mogą jednak przekazywać sobie przedmioty **po zakończeniu rundy walki** (jeżeli stoją na tym samym polu lub jeden z nich posiada sokoła).
- Po zakończeniu rundy bohater bądź kilku bohaterów mogą zdecydować o opuszczeniu walki (zaoszczędzają wtedy godziny, lecz nie mogą już powrócić do walki). Może uczynić to także ten z graczy, który prowadził pozostałych do ataku. Walka trwa, dopóki walczy chociaż jeden bohater. Następna runda walki rozpoczyna się od bohatera, który dalej bierze udział w walce, siedzący na lewo od gracza, który wcześniej prowadził do ataku.
- Jeżeli bohater opuszcza walkę, bo nie ma wystarczającej liczby punktów Woli lub godzin na Torze dnia, pozostali kontynuują walkę. Bohater, który opuszcza walkę, bo nie ma już punktów Woli, traci 1 punkt Siły i otrzymuje 3 punkty Woli. Nie może jednak na nowo powrócić do trwającej walki.
- **Ważne:** Nagroda za wygraną walkę przeznaczona jest do podziału tylko pomiędzy bohaterów, którzy dotrwali do ostatniej rundy walki.

Przykłady wspólnej walki:

1. *Krasnolud rozpoczyna swoją turę i stoi na polu ze Skralem. Zaprasza do walki Czarodzieja stojącego na tym samym polu i Łucznika stojącego na sąsiednim polu. Trzech bohaterów przesuwa swoje Dyski czasu o 1 pole na Torze dnia. Najpierw sumują swoje punkty Siły. Razem mają 7 punktów Siły. Następnie po kolei rzucają kośćmi. Krasnolud rzuca trzema kośćmi i podwaja swój najwyższy wynik 5 na 10, wypijając połowę eliksiru Czarownicy. Czarodziej wyrzuca 4, używa leczniczego zioła o wartości 3 zamieniając go na 3 dodatkowe punkty, zwiększając swój wynik do 7. Łucznik rzuca kolejno po sobie trzema kościami i ostatni jego wyniki wynosi 2. Czarodziej korzysta teraz ze swojej specjalnej umiejętności i przekręca jego kość na przeciwną stronę: na 5. Tym samym osiągają łączną Siłę Bojową równą 29. Skral wyrzuca na dwóch czerwonych kościach dwie 5-tki. Takie same wyniki w przypadku potworów są dodawane, więc jego wynik to 10. Po dodaniu 6 punktów Siły jego Siła Bojowa wynosi 16. Różnica między Siłą Bojową potwora i bohaterów wynosi 13. Skral posiada tylko 6 punktów Woli, więc zostaje pokonany. Trzech walczących bohaterów dzieli pomiędzy siebie nagrodę w postaci 4 sztuk złota lub 4 punktów Woli: Czarodziej rezygnuje ze swojej części. Wtedy Krasnolud i Łucznik mogą otrzymać np. po 2 punkty Woli.*
2. *Łucznik, który stoi na polu sąsiadującym z Gorem, może w swojej turze zaprosić do walki Krasnoluda, który stoi na tym samym polu co Gor.*
3. *Łucznik, który stoi na polu sąsiadującym z Gorem, może w swojej turze zaprosić do walki Wojownika, który posiada łuk i stoi na innym polu, które jednak także sąsiaduje z Gorem. Nie ma przy tym znaczenia, czy oba sąsiadujące pola sąsiadują także ze sobą.*

Pasowanie

Jeśli bohater nie chce wykonać ruchu ani walczyć, może „spasować". Czynność ta także kosztuje go 1 godzinę na Torze dnia.

Uwaga: *Zamiast akcji „ruch" lub „walka" w niektórych Legendach gracze mogą wybrać akcje „przesunięcie księcia" lub „przesunięcie Tarczowych Krasnoludów", jeżeli te postaci biorą udział w danej Legendzie (patrz „Książę Thorald i Tarczowe Krasnoludy" na stronie 7).*

Darmowe działania

Żadne z tych działań **nie zużywa** czasu oznaczonego na Torze dnia. Wszystkie poniższe czynności można wykonać w dowolnym momencie – także poza swoją turą. Wyjątkiem jest moment, gdy Dysk czasu danego bohatera znajduje się już na polu wschodu słońca.

Darmowe działania bohatera:

- aktywowanie żetonu mgły
- opróżnienie studni
- zebranie z pola złota lub przedmiotów albo odłożenie ich na pole
- wymiana lub oddanie złota lub przedmiotów innemu bohaterowi, który znajduje się na tym samym polu
- zakup punktów Siły lub przedmiotów od Kupca
- użycie przedmiotów

Przykładowe darmowe działania:

1. *Czarodziej rozpoczyna swoją turę i posiada 3 sztuki złota. Wybiera akcję „ruch", przemieszcza się o 3 pola i kończy ruch na polu z symbolem Kupca. Kosztuje go to 3 godziny na Torze dnia. Może rozpocząć kupowanie i nabywa sokoła za 2 sztuki złota. Pozostaje mu 1 sztuka złota. Zakończył już swój ruch, dlatego nie może dalej się przemieścić. Łucznik w swojej turze otrzymuje 1 sztukę złota z żetonu mgły. Czarodziej używa sokoła, mimo że trwa tura innego gracza, aby odebrać złoto od Łucznika. Ponieważ posiadał już 1 sztukę złota, może teraz znowu coś kupić, mimo że wciąż nie jest to jego tura.*
2. *Wojownik rozpoczyna swoją turę, porusza się o 2 pola i kończy swój ruch na polu z żetonem mgły. Żeton mgły zostaje natychmiast aktywowany. Wojownik zakończył już swój ruch, więc nie może się już dalej przemieścić. Żeton mgły wywołuje niekorzystne zdarzenie. Krasnoludzica, poza swoją turą, korzysta z tarczy, aby odeprzeć negatywne skutki wydarzenia, na co nie zużywa czasu na Torze dnia.*
3. *Wojowniczka rozpoczyna swoją turę i wybiera akcję „ruch". Na swoim arkuszu bohatera posiada pełny i w połowie opróżniony bukłak. Porusza się o 3 pola i kończy ruch na tym samym polu, na którym stoi Czarodziej. Wykorzystuje w połowie opróżniony bukłak, dzięki czemu ruch kosztował ją 2 a nie 3 godziny. Od razu przekazuje Czarodziejowi pełen bukłak. Ten wręcza jej poza swoją turą w podziękowaniu 1 sztukę złota. Wojowniczka nie może się dalej przemieścić, bo zakończyła już swój ruch.*

Potwory i pozostałe elementy

Potwory

Potwory nie aktywują żetonów (studni, mgły itd.) i nie rozpoczynają walki. Zwykle można bezpiecznie wchodzić i przechodzić przez ich pola (chyba że dana Legenda opisuje odpowiedni wyjątek).

Ruch potworów

Podczas każdego wschodu słońca potwory poruszają się w kierunku Zamku. Jako pierwszy zawsze porusza się Gor stojący na polu z najmniejszą liczbą. Potwór przechodzi na sąsiednie pole, zgodnie ze strzałką. Na jednym polu może stać tylko jeden potwór. Jeśli pole, na które chce przejść potwór, jest już zajęte przez innego potwora, wykonujący ruch zostaje od razu przeniesiony na kolejne sąsiednie pole, zgodnie ze strzałką. Po Gorach poruszają się wszystkie Skrale, a następnie inne potwory – zawsze według tych samych zasad (w kolejności przedstawionej na polu wschodu słońca). Także jeżeli potwór dopiero wchodzi na planszę, a pole docelowe jest już zajęte, przenoszony jest na kolejne sąsiednie pole, wskazane przez strzałkę.

Siła potworów

Wskaźnik potworów na planszy przedstawia liczbę punktów Siły i Woli każdego potwora. Podczas walki czerwonym drewnianym sześcianem należy zaznaczyć punkty Siły. Czerwonym drewnianym krążkiem zaznacza się punkty Woli. Po lewej stronie można odczytać, przy pomocy ilu i jakich kości walczy potwór. Wardrak np. ma 10 punktów Siły i 7 punktów Woli i dysponuje podczas walki 2 czarnymi kośćmi.
Uwaga: *Wszystkie pozostałe potwory wykorzystują czerwone kości.*
Pod punktami Siły widnieje nagroda za pokonanie potwora. Za pokonanie Wardraka otrzymuje się 6 sztuk złota lub 6 punktów Woli, można też wybrać złoto i punkty w dowolnym połączeniu np. 3 sztuki złota i 3 punkty Woli.
Cechy szczególne:
Jeżeli **Wardrak** ma mniej niż 7 punktów Woli, dysponuje już tylko jedną czarną kością.
Dopóki **Troll** ma przynajmniej 7 punktów Woli, używa podczas walki 3 czerwone kości. Gdy ma mniej niż 7 punktów Woli, pozostają mu jeszcze tylko 2 czerwone kości. Wszystkie takie same wartości na kościach są dodawane. Troll wybiera zawsze najwyższą wartość, niezależnie od tego, czy jest to suma takich samych rzutów czy pojedyncza najwyższa wartość na jednej kości. ***Przykład:*** *Troll wyrzucił 3, 3, 5. W tym wypadku najwyższa wartość rzutu to 6, którą dodaje do swojej siły równej 14.*

Tor dnia

Akcje „ruch", „walka" lub „pasowanie" zużywają czas na Torze dnia, co zaznacza się przy pomocy Dysków czasu (drewnianych krążków w kolorach zarezerwowanych dla poszczególnych bohaterów).
Za każdą zużytą godzinę Dysk czasu zostaje przesunięty o 1 pole na Torze dnia.
W ciągu 1 dnia każdy bohater ma do dyspozycji 7 godzin. Może jednak skorzystać z „nadgodzin". Gdy bohater wykorzysta swoje godziny, tury rozgrywają już tylko pozostali gracze, dopóki nie wykorzystają przysługującego im czasu. Jeżeli gracz rozpoczynający turę chce zakończyć swój dzień, kładzie Dysk czasu na polu wschodu słońca. Jeżeli znalazł się tam jako pierwszy, kładzie go na polu z kogutem, aby zaznaczyć, że będzie jako pierwszy zaczynać nowy dzień. Nowy dzień można rozpocząć dopiero, gdy wszyscy bohaterowie zakończą swoje dni i położą Dyski czasu na polu wschodu słońca. Następnie należy rozpatrzyć po kolei wszystkie symbole przedstawione na polu wschodu słońca. Po rozpatrzeniu symbolów gracz, którego Dysk czasu znajduje się na kogucie, zaczyna nowy dzień.

Nadgodziny

Gracz może zdecydować się na skorzystanie z więcej niż 7 godzin podczas jednego dnia. Może w tym celu wykorzystać maksymalnie 3 dodatkowe „nadgodziny". Każda nadgodzina kosztuje go jednak 2 punkty Woli. Przesuwa wtedy swój drewniany krążek na arkuszu bohatera o odpowiednią ilość pól. Gracz nie może jednak nigdy sprowadzić swojej liczby punktów Woli do 0 poprzez wykorzystywanie nadgodzin.

Pole wschodu słońca

1. Odkryjcie pierwszą kartę wydarzenia i zastosujcie się do umieszczonego na niej polecenia

2.-6. Ruch potworów, według przedstawionej kolejności
Zawsze zaczynają Gory, później Skrale, Wardraki, Trolle i znowu Wardraki. W przypadku każdego rodzaju potworów ruch zawsze zaczyna ten, który znajduje się na polu z najmniejszą liczbą.
Ważne: Na jednym polu może stać **tylko 1 potwór**. Jeżeli pole, na które chce przejść potwór, jest już zajęte przez innego potwora, wykonujący ruch zostaje od razu przeniesiony na kolejne sąsiednie pole, zgodnie ze strzałką.

7. Wszystkie studnie zostają „odświeżone"
Żetony studni odwraca się na kolorowe strony.
Ważne: Jeśli na polu, na którym znajduje się żeton studni przebywa **bohater**, studnia nie zostaje odświeżona. Żetonu nie odwraca się.

8. Narrator porusza się na Torze legendy o 1 pole z literą
Narrator porusza się każdorazowo, gdy pokonany zostanie potwór, oraz podczas każdego wschodu słońca. Gdy dotrze na pole z gwiazdką, należy odczytać odpowiednią kartę legendy.
Uwaga: *Niektóre litery nie posiadają przypisanych kart legendy.*
Gdy Narrator dotrze do pola „N" Toru legendy, gra się kończy.

Tor legendy

Na początku gry narrator zawsze stoi na polu „A" Toru legendy. Po wykonaniu wszystkich czynności z dużej karty „Przygotowanie", każda Legenda rozpoczyna się od odczytania karty A1. Karty legendy, które układają się w historię, zdradzają bohaterom cel gry.

Arkusz wyposażenia

Na początku Legendy na arkuszu wyposażenia należy wyłożyć wszystkie przedmioty. Bohater stojący na polu z symbolem Kupca może kupić te przedmioty i punkty Siły każdy za 2 sztuki złota. Po prawej stronie kładzie się eliksir Czarownicy, który można kupić tylko stojąc na tym samym polu z Czarownicą. Jego koszt zależy od liczby graczy i widnieje na arkuszu wyposażenia.

Przedmioty

Wykorzystanie przedmiotów jest „darmowym działaniem” i nie zużywa czasu na Torze dnia.

Bukłak

Gdy gracz zdecyduje się na akcję „ruch”, może użyć bukłaka, by poruszyć się o 1 pole, nie przesuwając Dysku czasu na Torze dnia. Po pierwszym użyciu żeton odwraca się na drugą stronę, przedstawiającą w połowie opróżniony bukłak. Po drugim użyciu bukłak odkłada się na arkusz wyposażenia. Bohater może wykorzystać obie strony bukłaka lub kilka bukłaków w jednej turze.

Tarcza

Każda strona tarczy może zostać wykorzystana, aby zapobiec **utracie punktów Woli przez bohatera** po rundzie walki. Także podczas wspólnej walki tarczy można użyć tylko, aby zachować własne punkty Woli, nie chroni ona pozostałych walczących bohaterów. Tarczę można wykorzystać także, aby anulować **negatywne efekty karty wydarzenia dla całej grupy**. Można w ten sposób anulować efekty wszystkich kart wydarzeń, na których widnieje rysunek tarczy (także podczas wschodu słońca). Tarcza chroni również przed efektami poleceń kart „Walka ze Smokiem” z Legendy 5. Zapobiega jednak wyłącznie negatywnym skutkom walki dla grupy bohaterów, lecz w dalszym ciągu kartę należy odłożyć z powrotem na spód stosu.
Po pierwszym użyciu żeton odwraca się na drugą stronę, przedstawiającą poobijaną tarczę. Po drugim użyciu tarczę odkłada się na arkusz wyposażenia.

Łuk

Przy pomocy łuku bohater może zaatakować potwora znajdującego się na sąsiednim polu. Bohater musi rzucać kośćmi jedna po drugiej i zadecydować, kiedy przestaje. Do Siły dodaje zawsze wynik ostatniego rzutu.
Bohater wyposażony w łuk (nie Łucznik) nie musi korzystać z niego podczas walki z potworem stojącym **na tym samym polu** i może rzucać wszystkimi swoimi kośćmi na raz.

Hełm

Używający hełmu bohater może podczas walki dodawać **wszystkie jednakowe wartości** na kościach. Ponieważ w wypadku Łucznika i bohaterów atakujących z łuku liczy się tylko rzut ostatnią kością, nie mogą oni korzystać z hełmu. Czarodziejowi, który rzuca tylko jedną kością, także na nic się on nie przyda. Mogą jednak kupić i nosić hełm, aby później oddać go Wojownikowi lub Krasnoludowi, dla których ma on dużą wartość. **Nie można** łączyć właściwości hełmu i eliksiru Czarownicy.
Przykład: *Nie można podwoić za pomocą eliksiru wyrzuconej na kości 3-ki, by zmienić ją w 6-tkę i następnie dodać ją za pomocą hełmu do drugiej wyrzuconej 6-tki.*
Można łączyć specjalną umiejętność Czarodzieja z właściwościami hełmu.
Przykład: *Wojownik wyrzuca 3, 4, 4. Czarodziej korzysta ze swojej specjalnej umiejętności i przekręca jego kość z 3 na 4. Przy pomocy hełmu Wojownik osiąga tym samym wartość rzutu równą 12.*

Luneta

Lunety można użyć tylko wtedy, gdy bohater **stoi** na danym polu. Nie można korzystać z niej przechodząc z pola na pole. Bohater może odkryć wszystkie żetony, które sąsiadują z polem, na którym stoi. Odkrycie żetonów w ten sposób nie powoduje ich aktywowania. Gracz może odkryć żetony przy pomocy lunety także poza swoją turą.
Przykład: *W Legendzie 2 ustala się losowe lokalizacje kamieni runicznych. Jeden z nich leży na polu sąsiadującym z Krasnoludzicą. Jeśli posiada lunetę, może od razu odkryć kamień runiczny, nawet jeśli trwa obecnie tura innego gracza.*

Bohater może, ale nie musi odkrywać żetonów przy pomocy lunety. W przypadku kilku żetonów leżących na jednym polu może np. odkryć tylko niektóre z nich.

Sokół

Dzięki sokołowi bohaterowie mogą wymieniać między sobą dowolną liczbę małych przedmiotów (także hełm, eliksir Czarownicy, truciznę), złota i kamieni szlachetnych na raz, nawet jeśli nie znajdują się na tym samym polu. Sokoła musi posiadać tylko jeden z dwóch wymieniających się bohaterów. Nie można wymieniać w ten sposób dużych przedmiotów (tarcza i łuk). Sokoła można wykorzystać tylko raz na dzień. Po użyciu żeton odwraca się na drugą stronę i dopiero podczas wschodu słońca odwraca z powrotem. Sokoła można wykorzystać także w kopalni w Legendzie 4. Nie może jednak przelatywać nad polami z żetonami gruzu. **Nie można** korzystać z sokoła podczas rundy walki.

Eliksir Czarownicy

Jedna strona eliksiru podczas walki podwaja wartość jednego rzutu kością. Podczas jednej rundy walki można skorzystać tylko z połowy eliksiru. Jeden bohater nie może też na raz korzystać z kilku eliksirów. Decyzję o wykorzystaniu eliksiru bohater musi podjąć zaraz po rzucie. Właściwości eliksiru można użyć tylko zmieniając wartość własnego rzutu, nie działa on na rzuty innych bohaterów. Nie można łączyć właściwości eliksiru i hełmu. Jeżeli bohater dysponuje eliksirem i hełmem, musi zdecydować, z którego przedmiotu chce skorzystać.

Lecznicze zioła

Lecznicze zioła można gromadzić na małych polach ekwipunku arkusza bohatera. Liczba na żetonie wskazuje na siłę zioła. Bohater, którego Dysk nie znajduje się na polu wschodu słońca, może użyć jednego leczniczego zioła, wykorzystując je na jeden z trzech różnych sposobów:

- jako ruch, jeśli wybierze akcję „ruch”. Nie musi wtedy przesuwać Dysku czasu na Torze dnia.
- by zwiększyć liczbę punktów Woli na swoim arkuszu bohatera.
- jako dodatkowe punkty Siły podczas jednej rundy walki. Bohater musi zdecydować o użyciu zioła zaraz po rzucie kośćmi.

Wartości zaznaczonej na żetonie nie można dzielić (np. zioła o wartości 3 nie wolno rozdzielić pomiędzy 1 punkt Woli i ruch o 2 pola). Bohater może natomiast nie wykorzystać zioła w pełni.
Po użyciu, żeton leczniczego zioła usuwa się z gry. Zioło można przekazać innemu graczowi tak, jak każdy inny przedmiot.
Uwaga: *Podczas walki z „zaklętym Gorem” w Legendzie 3 dodatkowe punkty z leczniczego zioła nie są brane pod uwagę.*

Kamienie runiczne

Kamienie runiczne można gromadzić na małych polach ekwipunku arkusza bohatera. Podobnie jak żetony mgły, można je odkryć za pomocą lunety. Mogą zostać odkryte i zebrane także wtedy, gdy na tym samym polu znajduje się potwór. Gracz może zrezygnować z odkrywania kamieni runicznych.
Kiedy bohater zgromadzi na swoim arkuszu 3 kamienie runiczne w różnych kolorach, otrzymuje czarną kość. Znajdują się na niej większe wartości, niż na zwyczajnych kościach bohaterów. Postać może używać podczas walki czarnej kości **zamiast** własnej, póki na jego arkuszu znajdują się kamienie runiczne. Czarodziej może skorzystać ze swojej umiejętności specjalnej także, gdy rzuca czarną kością.
Bohater, który posiada 3 kamienie runiczne na swoim arkuszu, nie może posiadać już żadnych innych przedmiotów na małych polach ekwipunku. Aby położyć na nich inny przedmiot, musi oddać lub odłożyć kamienie runiczne i zwrócić czarną kość.

Zamek i złote tarcze
Zamek (pole 0) należy traktować jak zwyczajne pole, na które można wchodzić z sąsiedniego pola i przez które można przechodzić.
Gdy do Zamku wtargnie potwór, kładzie się go na jednej ze złotych tarcz przedstawionych na planszy. Tego obszaru nie wlicza się do pól na planszy, a znajdującego się tam potwora nie można zaatakować. Gracze przegrywają Legendę, gdy zabraknie wolnej złotej tarczy dla potwora, który właśnie wtargnął na Zamek. Liczba złotych tarcz zależy od liczby graczy (patrz ilustracja obok Zamku).

Studnie
Jeśli bohater zakończy swój ruch na polu z żetonem studni, może opróżnić ją i dodać sobie 3 punkty Woli. Nie może uczynić tego tylko przechodząc przez dane pole. Wszystkie studnie podczas wschodu słońca zostają „odświeżone", chyba że na polu z żetonem studni stoi **bohater**.

Żetony mgły
Jeżeli bohater tylko przechodzi przez pole z żetonem mgły – nic się nie dzieje. Jeżeli bohater **kończy** ruch na polu z żetonem mgły, musi go odkryć i tym samym aktywować. W zależności od symbolu wydrukowanego z drugiej strony, gracz musi odkryć kartę wydarzenia, może też otrzymać punkty Siły lub Woli, złoto z zasobów lub bukłak z arkusza wyposażenia. Na dwóch żetonach znajduje się jednak Gor. Jeżeli zostanie odkryty, na danym polu natychmiast ustawia się potwora. Po aktywowaniu żeton mgły zostaje usunięty z gry.
Jeśli bohater wykorzysta lunetę, może odsłonić wszystkie żetony mgły na polach sąsiadujących z tym, na którym stoi. Nie może uczynić tego przechodząc z pola na pole.
Żetony te zostają na planszy, dopóki jakiś bohater nie skończy na nich ruchu. Dopiero wtedy zostają aktywowane.

Kupcy
Jeśli bohater zakończy swój ruch na polu z symbolem kupca, może kupić punkty Siły i przedmioty (patrz arkusz wyposażenia). Nie może uczynić tego tylko przechodząc przez dane pole.
Przykład: *Krasnolud ma 2 sztuki złota. Kończy swój ruch na polu z symbolem Kupca i może od razu zakupić przedmiot lub punkty Siły. W tej turze nie może już dalej się przemieścić. Następuje tura Łucznika, który wysyła Krasnoludowi przy pomocy sokoła 2 sztuki złota. Krasnolud ponownie może dokonać zakupów, mimo że trwa tura innego gracza. Gdy rozpocznie się tura Krasnoluda, będzie mógł znowu wybrać dowolną akcję (np. ruch).*

Czarownica
Czarownica ukrywa się we mgle. Gdy bohater aktywuje żeton mgły z symbolem eliksiru Czarownicy, otrzymuje za darmo „eliksir Czarownicy" z arkusza wyposażenia. Ponadto, na tym polu ustawiona zostaje Czarownica. Bohater, który stanie na polu z Czarownicą, może kupić od niej eliksir. Jego koszt zależy od liczby graczy (patrz arkusz wyposażenia). Łucznik zawsze płaci 1 sztukę złota mniej. Podczas walki, eliksir podwaja liczbę oczek na jednej kości. Można go użyć dwukrotnie (wykorzystując przód i tył żetonu).

Wieśniacy
Gracze mogą sprowadzać na Zamek wieśniaków. Każdy żeton wieśniaków, znajdujący się na Zamku zwiększa o 1 liczbę potworów, które mogą tam wtargnąć, nim gracze przegrają Legendę. Żetony wieśniaków odwraca się na drugą stronę i kładzie obok złotych tarcz narysowanych na planszy, których liczba zależy od liczby graczy. Bohater może udać się na pole z żetonem wieśniaków i zabrać go ze sobą, wolno mu też prowadzić kilka żetonów wieśniaków na raz. Postać w każdej chwili może pozostawić żeton wieśniaków na polu, na którym się znajduje. W przeciwieństwie do innych żetonów, w celu zebrania lub odłożenia żetonu wieśniaków bohater nie musi zakończyć ruchu. Żetonów wieśniaków nie odkłada się na arkusz bohatera.
Jeżeli bohater podróżujący z wieśniakami trafi na pole z potworem, albo potwór trafi na pole z żetonem wieśniaków, zostają oni natychmiast zabici – żeton należy usunąć z gry.

Książę Thorald i Tarczowe Krasnoludy
Gdy książę Thorald stoi na tym samym polu co potwór, dodaje w walce 4 punkty Siły do Siły bohaterów. Gracz rozgrywający właśnie turę może, zamiast akcji „walka" albo „ruch", wybrać akcję **„przesunięcie księcia"**. Kosztuje go to 1 godzinę na Torze dnia i pozwala przemieścić księcia maksymalnie o 4 pola. Gracz może wykonać tę akcję kilkakrotnie w ciągu swojej tury (np. tracąc 2 godziny, aby poruszyć księcia maksymalnie o 8 pól). Po akcji „przesunięcie księcia" następuje tura kolejnego gracza. Książę Thorald nie może zbierać żetonów ani zabierać ze sobą wieśniaków. Przesuwanie **Tarczowych Krasnoludów** odbywa się według tych samych zasad.

Gruz
Bohaterowie oraz potwory nie mogą wchodzić ani przechodzić przez pola z żetonem gruzu. Sokoły także nie mogą przelatywać nad tymi polami. Bohater może usunąć żeton gruzu z **sąsiedniego** pola. To działanie jest równoznaczne z akcją „walka". W tym celu musi osiągnąć Siłę Bojową (punkty Siły plus wartość na kości) przynajmniej tak dużą, jak cyfra na żetonie gruzu. Dzięki Sile Bojowej, która odpowiada sumie kilku żetonów, bohater może na raz usunąć kilka żetonów gruzu. Każda próba usunięcia gruzu kosztuje bohatera 1 godzinę na Torze dnia. Zlikwidowane żetony gruzu zostają usunięte z gry. Tak jak w przypadku walki z potworem, w usuwaniu żetonów gruzu może brać udział kilku bohaterów.

Kamienie szlachetne
Cyfry na kamieniach szlachetnych wskazują na ich wartość w złocie (2, 4 albo 6) i można wydawać je na zakup punktów Siły i przedmiotów u Kupca.
Nie dotyczy to **Legendy 5**, gdzie mają inne znaczenie. Bohater może odłożyć kamień szlachetny na dowolnym polu, na którym zakończy ruch. Jeśli kamień szlachetny leży na polu sąsiadującym z potworem, podczas wschodu słońca potwór nie porusza się zgodnie ze strzałką, a na pole z kamieniem szlachetnym. Kamień szlachetny zostaje wówczas od razu usunięty z gry. Jeśli dwa kamienie szlachetne znajdują się na sąsiadujących polach, potwór wybiera pole z kamieniem o większej wartości. Podczas następnego wschodu słońca potwór porusza się zgodnie ze strzałką – chyba że na sąsiednim polu znajduje się kolejny kamień szlachetny. W ten sposób można **odciągnąć potwora od jego zwykłej trasy**, a nawet **od Zamku**. **Ważne:** Kolejność poruszania się podczas wschodu słońca pozostaje bez zmian! Najpierw poruszają się wszystkie Gory, potem wszystkie Skrale, następnie wszystkie Wardraki itd. Kamienie szlachetne na polach, na których pojawiają się nowe potwory, od razu zostają usunięte z gry.

Karty wydarzeń
W Legendzie 1 użyte zostają wyłącznie srebrne karty wydarzeń (łącznie z kartą startową), a w Legendach 2, 3 i 5 złote. Legendę 4 rozgrywa się wykorzystując srebrne karty wydarzeń (bez karty startowej) i zielone karty „Tajemnicze Jezioro". Srebrne i złote karty rozpatruje się, gdy zostaną wskazane poprzez żetony mgły, a także podczas każdego wschodu słońca. Karty „Tajemnicze Jezioro" zostają odkryte, gdy jeden z bohaterów zechce przejść przez Tajemnicze Jezioro w kopalni.
Efektom kart wydarzeń z rysunkiem tarczy można zapobiec przy użyciu tarczy. Ta zasada dotyczy także kart, które odkrywa się podczas wschodu słońca.

Podsumowanie legend

Legendy należy rozgrywać zgodnie z poniższą kolejnością. Układają się one w historię krainy Andor.

Legenda 1
Przybycie bohaterów
Rozgrywka wprowadzająca

Uproszczona legenda ze specjalną instrukcją. Grupa bohaterów broni Zamku, jednocześnie starając się dostarczyć ważną wiadomość.

Legenda 2
Na ratunek królowi
Pierwsza duża przygoda

Gracze po raz pierwszy mogą korzystać z wyposażenia. Ponadto bohaterowie spotykają Czarownicę i poznają moc eliksiru oraz magicznych kamieni runicznych.

Legenda 3
Czasy oporu
Otwarta gra

Co jakiś czas pojawiają się nowe potwory. Dopiero gdy wszyscy bohaterowie wypełnią karty przeznaczenia, dowiedzą się, z jakim przeciwnikiem przyjdzie im zmierzyć się pod koniec przygody.

Legenda 4
Tajemnica kopalni
Nowe otoczenie i nowe warunki zwycięstwa

Ta Legenda rozgrywa się na drugiej stronie planszy. Potwory strzegą skarbów i wszczynają alarm, gdy bohaterowie nie zachowają ostrożności. Ognisty podmuch odbiera postaciom punkty Woli.

Legenda 5
Gniew Smoka
Wielki finał

Bohaterowie muszą wyzwolić Zamek i pokonać Smoka, zanim dotrze do twierdzy. Rozgrywkę urozmaica fakt, że Smok porusza się różnymi drogami, a bohaterowie nie zawsze dysponują tymi samymi pomocami.

Legenda 6
Dziedzictwo Smoka
Stwórz własną legendę!

Na tę Legendę przeznaczonych jest 9 pustych kart. Od was zależy, jak dokończycie historię krainy Andor.



Autor i ilustrator: Michael Menzel, ur. 1975, mieszka z rodziną w Niederrhein. Od wczesnego dzieciństwa zdradzał wielką pasję do rysowania. Tworzenie ilustracji do gier rozpoczął w 2004 roku, podejmując pracę dla wydawnictwa Kosmos. Od tego czasu tworzy dla różnych wydawnictw ilustracje do gier dla dzieci oraz rodzinnych. „Legendy krainy Andor" to pierwsza gra jego autorstwa.

Redakcja: TM-Spiele
Grafika: Michaela Kienle/Fine Tuning
Wersja polska: GALAKTA
Tłumaczenie: Justyna Marcinek

Original title: Die Legenden von ANDOR

Autor i wydawnictwo składają podziękowania wszystkim testerom.

Autor dziękuje szczególnie: „Mojemu synowi Johannesowi i bratankowi Joelowi, pierwszym ważnym graczom Andoru. Ponadto niestrudzonym testerom, takim jak: Inka i Markus Brand (12 godzin gry pod rząd!!!), Ela i Stefan Hein, Steffen Müller, Mario Coopmann, Thorsten Obel; Madlen, Tilo, Martina i Jupp Hauk; Karina, Jakob, Max i Graham Murphy (który w całości poświęcił swój urlop Andorowi); Andreas i Fabian Molter, Sebastian Nielatzner i Uwe Steinert, Rüdiger Dorn, Johannes Riemerscheidt, Daniela, Jannik i Nico Hecks; Christof i Tristan Tisch, Michele i Claudia Tucci (test błyskawiczny). Wielkie podziękowania dla wszystkich testerów na seminarium prototypów w Bödefeld, Weekendzie Catanu w Bilstein i Weekendzie z Grami w Lieberhausen. Szczególne podziękowania należą się TM-Spiele i wydawnictwu Kosmos za zaangażowanie na każdej płaszczyźnie. Na koniec chciałbym podziękować mojej żonie Steffi za jej wsparcie podczas tych dwóch lat, bez którego nie mógłbym stworzyć Andoru."

GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656-34-89
www.galakta.pl